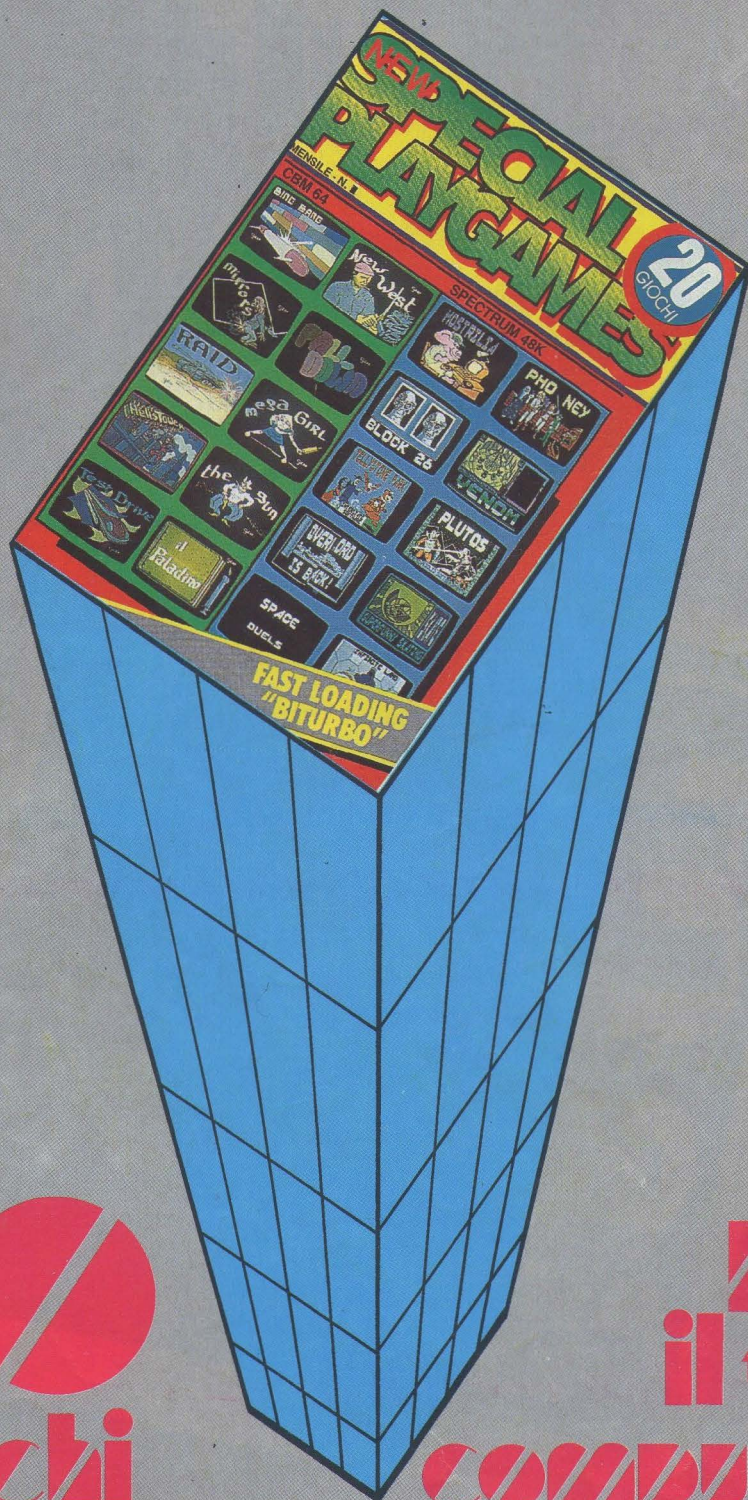
MENSILE ANNO V - N° 43

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 PAPEROTTO
2 THE BOOK
3 DOCK'S LIFE
4 DIPROL
5 FLASH
6 A
7 OTHELLO
8 TARGET
9 MARS BOMB
10 SANDOKAN
11 RESCUE
12 BILLIARD TABLE
13 MASSACRE
14 BOUNTY KILLER
15 NEURO PATH
16 FAST BIKES
17 CHOPPY
18 OFF ROAD BIKE
19 HARRIER ATTACK
20 BLAT RAT
21 BUBO
22 MOUNTAIN BIKES
23 BICYCLE
24 CHAMPIONSHIP
25 SPHERO GUN
26 RIFLES
27 HYSPRA
28 TRIS ON TRIS
29 SPIDER
30 SKID

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
MENSILE
20 GIOCHI
CBM 64
SPECTRUM 48K
FAST LOADING "BITURBO"
CBM
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

L'IMPORTANTE È PARTECIPARE

Lo diceva De Coubertin e ogni tanto lo ripete qualche sciocco: l'importante è partecipare. Tutte fandonie. Come imparerete dalle recensioni pubblicate questo mese l'importante non è partecipare ma vincere. Ecco perché vi insegniamo a strafare, ad esagerare in bravura in alcuni tra i più gettonati videogames del momento. Noi cerchiamo di insegnarvi almeno i trucchi più facili. A quelli veramente "sporchi" dovrete provvedere voi giocandovi. Ma non crediamo che abbiate bisogno di speciali esortazioni per iniziare a trafficare sul computer. Buona giornata!

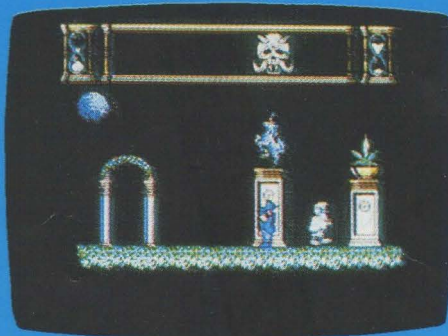
HIT PARADE N. 43 - Periodico mensile - Marzo 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

PAPEROTTO

L'Australia è un bel posticino dove un paperotto possa vivere, soprattutto protetto in uno zoo, ma le cose si complicano quando un tricheco insaziabile rapisce il protagonista della nostra avventura e i suoi amici per la sua dispensa. Il tricheco nasconde i prigionieri in 20 differenti zone dell'isola, ma il nostro eroe riuscirà a scappare e parte alla ricerca dei suoi amici. All'inizio sarete armati solo di arco e frecce, quando però ucciderete un nemico potrete impossessarvi di quello che lascia cadere, armi potenti o pillole d'invulnerabilità. Il paperotto è piccolo per volare, ma potrete superare questo ostacolo tirando giù i vostri avversari dai palloni aerostatici e potrete impadronirvene. Il paperotto non sopravvive neanche sott'acqua, state quindi attenti se decidete di andare a nuotare. Attenzione però in alcune zone prima di liberare i vostri amici dovrete superare il grande guardiano, per la balena il trucco è di sconfiggerla dall'interno.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
!	salta
RETURN	sparo/inizio gioco

THE BOOK

Le soffitte sono molto interessanti perché contengono una serie di cose antiche familiari polverose e un giorno di pioggia hai pensato di andare nella soffitta della tua casa e di entrare in un libro che parlava di stregoni e di mostri, ovvero della terra di Fantasia. Ti troverai quindi a seguire le gesta dell'eroico mago Eldrich, ben noto per la sua abilità nell'uccidere dragoni, salvare damigelle e nel respingere il suo nemico, lo stregone nero Midian. Ma Eldrich aveva lasciato il libro nel futuro sperando di trovare un nuovo eroe che potesse aiutare Fantasia. Con lo scorrere delle pagine ti sei accorto che nel frattempo Fantasia è diventata un mondo tetro a causa del sortilegio creato dal perfido Midian. Ma alla fine del libro scopri che manca l'ultimo capitolo e che senza questo Fantasia rimarrà per sempre nelle mani dello stregone. La tua disperata ricerca consisterà nel localizzare con il libro originale le 6 pagine disperse ai sette venti dal perfido stregone, usando il letto per viaggiare. Ma attento perché Midian ha creato 6 pagine oscure per lasciare Fantasia nella tetraggine. Guardati dai seguaci dello stregone che cercheranno di fermarti o di distoglierti dal tuo intento e soprattutto sappi che alla fine Midian ti mostrerà la sua faccia "quella della morte".

JOYSTICK PORTA 1

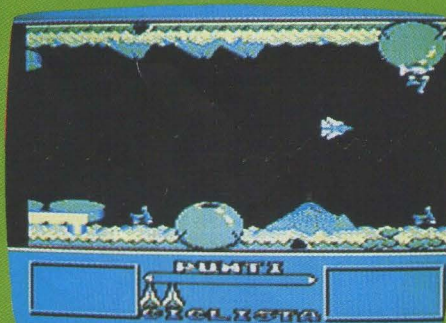
FUOCO	usa il letto

DOCK'S LIFE

La vita del nostro giovane e nerboruto amico è veramente molto difficile. Ha seguito numerosi corsi di karate, judo, boxe ed ormai ovunque vada lo segue la sua fama di uomo inbattibile e difensore dei più deboli. Questa fama ovviamente non viene digerita facilmente dai malfattori e dai persecutori della povera gente che faranno in ogni modo per impedire al nostro amico di sopravvivere. Gli manderanno contro tipacci di ogni tipo, che persino con i mezzi meccanici, forklift ed altre cose di questo genere, cercheranno di fargli la pelle. Ma tu dovrai aiutare il tuo amico a sopravvivere nella giungla d'asfalto e se riuscirete a superare un livello di difficoltà, passerete a quello successivo, ad un'altra zona della città cioé, dove però i vostri avversari saranno più numerosi e più aggressivi. Fortunatamente il tuo amico ha alcune possibilità di sopravvivenza e non sarà alla prima sconfitta che verrete eliminati. Buona fortuna!

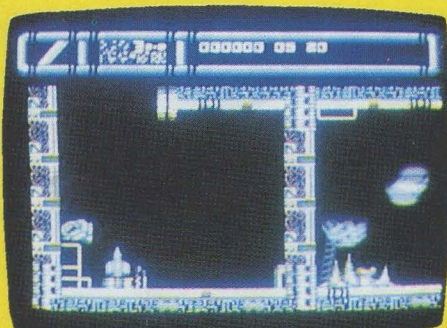
JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	continua
F5	definisce tasti
F7	pause
RESTORE	menu

DIPROL

Matt, Bob e Mike al comando centrale della difesa stanno discutendo animatamente su un nuovo segreto scoperto sulla parte nera di Saturno. Infatti delle pattuglie di sorveglianza avevano scoperto e riferito della recente costruzione di sei nuove basi. Nel frattempo da una di queste basi era appena partita una navetta che aveva il compito di rapire i tre grandi capi dello stato maggiore terrestre per attirare le forze di difesa sul pianeta Saturno, di modo che la terra risultasse indifesa e potesse essere attaccata e sconfitta facilmente. Ma per loro sfortuna in difesa dei tre importanti personaggi partì solo una pattuglia, della quale sarai il comandante, e dovrai fare del tuo meglio per riuscire a scoprire in quale base sono stati imprigionati i tre comandanti, liberarli e distruggere poi anche tutte le altre basi. Ma la cosa non sarà poi così semplice perché il mondo ti apparirà in modo speculare e i caccia nemici tenteranno di intercettarti e distruggerti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

FLASH

Il complesso sotterraneo di Antartide VI è ricco di vita e di cultura. Qui si sono infatti stabiliti numerosi scienziati terrestri desiderosi di studiare la vita acquatica per scoprire i segreti di questo strano mondo dal quale, sembra, noi deriviamo; queste conoscenze potranno poi essere meglio evolute per adattarle alle nostre condizioni di vita al fine di trovare uno sbocco per la soprappopolazione mondiale. Ma purtroppo questa base è stata di recente attaccata da un gruppo di alieni che intendono impadronirsene con la forza per sfruttare a loro piacimento le scoperte confederali. Riuscirai con la tua navetta a propulsione nucleare a sconfiggere tutti i congegni inumani e a impedire che questi malvagi invasori si approprino di quanto non gli spetta. Tutto dipende dalla tua abilità e dalle tue capacità di sopravvivenza ai loro attacchi.

JOYSTICK PORTA 2

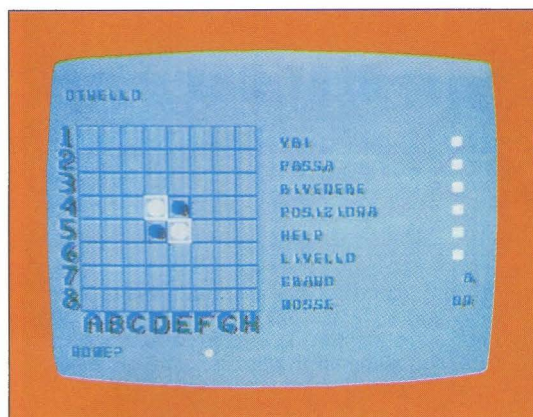
FUOCO inizio gioco

A

A è un luogo nello spazio profondo dove la morte attende nella terra dell'alieno. Solo l'abilità di un combattente spaziale al culmine della sua carriera potrà trovare una strada attraverso questa futuristica sfida. Distruggi tutti gli alieni che ti attaccano, ogni 10 di loro uccisi apparirà un'unità energetica distrutta dalla quale otterrai una capsula di energia dalla quale avrai bombe energetiche. Una volta raccolte molte bombe energetiche potrai creare un buco attraverso la barriera di forza mobile che circonda l'unità di trasporto. Una volta che il buco sarà grande a sufficienza potrai guidare la tua nave nel trasportore per passare al livello successivo. Nel secondo livello dovrai evitare i missili direzionali, nel terzo ti troverai di fronte la nave-madre, mentre nel quarto sarai nel bel mezzo della tua missione, dove dovrai trovare le 5 bombe con le quali distruggere il cuore della fortezza aliena e completare il gioco.

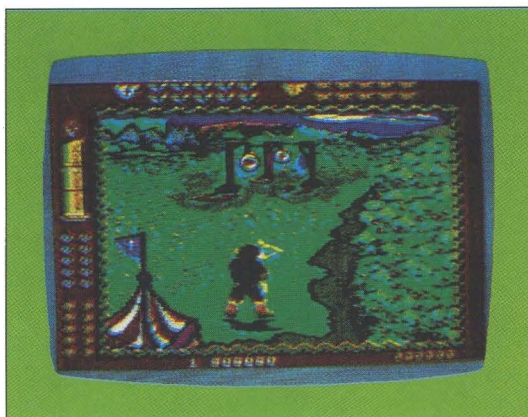
JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO bombe

OTHELLO

Questo è un gioco da tavolo che si gioca su una scacchiera da 8 × 8, un giocatore ha i pezzi bianchi ed un quelli neri. All'inizio del gioco ogni giocatore ha due pezzi nel centro dello schermo; il nero gioca sempre per primo e deve mettere un altro pezzo in modo da intrappolare uno o più pezzi bianchi che cambiano di colore diventando neri, e il nero deve fare altrettanto; l'intrappolamento può essere verticale, orizzontale o diagonale. Lo scopo maggiore è guadagnare gli angoli così da poter far cambiare il colore ad un numero più elevato di pezzi. Il gioco termina sia quando sia stato coperto ogni quadrato della scacchiera, sia quando nessun giocatore possa fare una mossa; si contano a quel punto i pezzi dei due colori e vince quello che ne ha di più. Potrete osservare il demo per meglio imparare a giocare, e ricordate che più alto è il livello di gioco, più difficile sarà giocare!

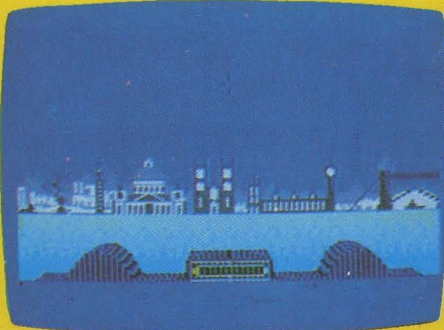
JOYSTICK PORTA 1

RETURN/FUOCO	conferma mossa
CRSR	muovi pedine
PL	mossa computer
CH	cambia colore
TA	mossa precedente
SE	programma scacchiera
B	bianco
W	nero
SPAZIO	quadrato vuoto
HE	aiuto
LE	livello
F1	riinizio gioco

TARGETS

Prima dell'avvento del nuovo mondo, vi fu un periodo in cui nel regno di Salinaer regnava il caos totale non avendo il vecchio re Leon designato alcun successore al suo trono. Dopo 200 anni di disordini totali, finalmente venne il tempo preannunciato dalla profezia, secondo la quale chi avesse realizzato il massimo punteggio nella gara di tiro ai sacri emblemi di Toth sarebbe stato degno di diventar il prossimo indiscusso monarca riportando così il paese verso cammini più illuminati. Chi saprà veramente realizzare la profezia? Sarai forse tu?.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

MARS BOMB

Il mondo sta per essere devastato da un attacco alieno. Tu fai parte delle forze di difesa terrestri e ti è stata affidata la centrale di Londra. Dalla base di comando hai il controllo di due fucili a potenza nucleare, che sparano delle sfere energetiche, e che scorrono su una pista alla periferia della città. I generatori nucleari sono situati al di sotto della città tra la cattedrale di San Paolo e il Parlamento e provvedono a fornire alla città un campo energetico protettivo, che i colpi alieni possono penetrare molto lentamente. Tuttavia, se i generatori vengono colpiti l'intera città sarà distrutta. In questa battaglia sono necessarie reali capacità, in quanto tutto sembra esserti ostile, ma la tua eccezionale precisione di tiro ti sarà veramente molto utile.

JOYSTICK PORTA 2

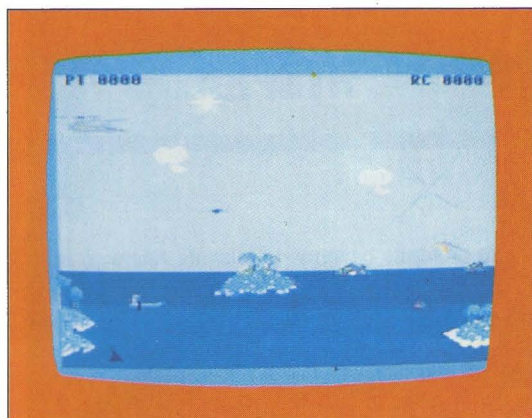
	sinistra
	destra
S	su/inizio gioco
X	giù
A	fuoco

SANDOKAN

Durante un'incursione sulle pendici del Pamir, Sandokan, la tigre della Malesia, è incappata in un perfido tranello e dopo un accanito combattimento è stato fatto prigioniero. Il re di queste regioni, nemico degli inglesi e del nostro eroe, non sapendo cosa fare del prigioniero ha deciso di rimettere la decisione nelle mani del destino. Per riavere la sua libertà Sandokan dovrà affrontare la prova del percorso delle nevi. Sfidando l'ira dello spirito della montagna egli dovrà infatti attraversare l'altopiano congelato raccogliendo tutti i segnalini come prova del suo passaggio. Solo se riuscirà a superare il terribile percorso dando prova di coraggio e abilità egli verrà decretato un semidio e quindi sarà libero di tornare alla sua isola. Usa al meglio le tue possibilità per aiutare Sandokan nella sua difficile impresa.

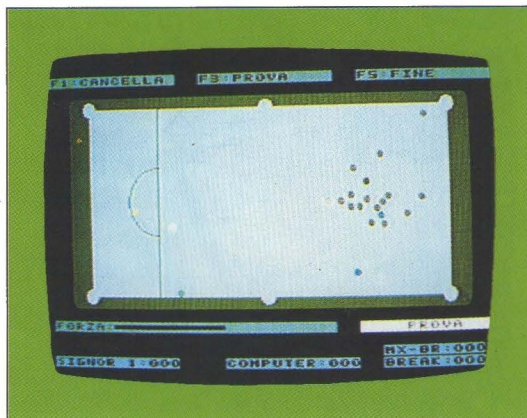
JOYSTICK PORTA 1

F7	inizio gioco
F1	pausa on/off

RESCUE

Questa volta impersoni un marinaio che mentre sta pescando tranquillamente nel mare dei Sargassi si trova nel bel mezzo di una flottiglia di paracadutisti lanciatisi da un aereo in fiamme. Dovrai quindi smettere di pescare e aiutare gli sfortunati soldati a salire a bordo della tua barca lanciando loro fuori bordo una rete per aiutarli nella risalita. Sii veloce per far sì che riescano a saltare in due, qualche volta tre alla volta per far loro guadagnare tempo, infatti se li perderai, dovranno cercare di nuotare verso la salvezza, ma stando attenti allo squalo che cercherà di acchiapparli. Stai molto attento anche allo pterodattilo perché farà di tutto per planare e acciuffare un uomo per portarselo via. La vita di quei soldati dipende da te, non farli morire.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

BILLIARD TABLE

I campionati di biliardo mondiali si sono appena conclusi, ma ecco per voi l'emozione di poter rivivere quelle partite spettacolari giocando con il vostro computer. Potrete scegliere tre difficoltà: principiante, novizio e professionista e giocare con il vostro CBM 64 o con un vostro amico. Usando il modo editor potrete posizionare le biglie sul tavolo a vostro piacimento per poter giocare delle partite sempre diverse. Prima di tirare dovrete selezionare la palla da colpire, muovendo la croce sulla palla scelta e premendo fuoco, scegliere l'angolazione del tiro e la sua forza. Quando sarete soddisfatti delle vostre decisioni, premete fuoco per colpire. Se la palla da Voi indicata andrà in buca otterrete un punto, altrimenti ne regalerete al vostro avversario. Vince chi raggiunge il miglior punteggio.

JOYSTICK PORTA 2

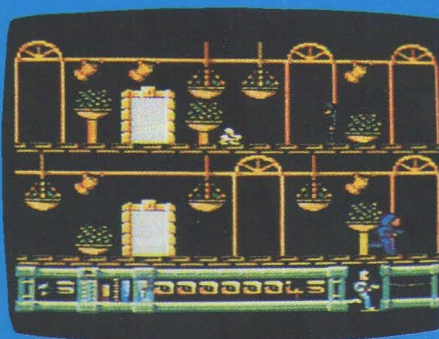
A	sinistra
S	destra
;	su
,	giù
F1	cancella palla
F3	colpo
F5	menu
SPAZIO	fuoco

MASSACRE

Ecco la riproduzione del vero gioco da combattimento che ti getta all'interno di un territorio nemico armato solo di un mitragliatore a colpi singoli. Con la precisione di tiro e reazioni lampo potrai aumentare le tue possibilità di combattimento. Incrementa il numero delle armi a tua disposizione raccogliendo granate e bombe. Dovrai superare cinque livelli di gioco, ciascuno composto da 4 fasi. Nel corso delle prime fasi dovrai sbarazzarti di tutti i nemici, i carri armati, gli elicotteri, aerei e le auto. Al termine della quarta fase di ciascun livello ti troverai ad affrontare l'avversario più grintoso. Avrai a disposizione un continuo rifornimento di armi da fuoco, alcuni oggetti, quando vengono distrutti, ti daranno armi aggiuntive, punteggi extra, bazzoka o mitragliatrici. Tieni d'acconto le bombe a mano per le zone affollate e gli edifici, che dovrai far saltare tutti in aria, riparati dietro botti e pareti. Ma soprattutto dai sempre un occhio all'indicatore blu dei danni causati al nemico che virerà al rosso mano a mano che questi vengono distrutti.

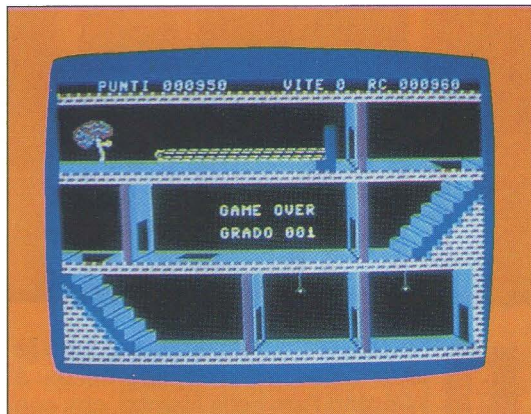
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
;	su
/	giù
Z	sinistra
X	destra
FRECCIA SIN	pausa sì/no
INST/DEL	fine gioco

BOUNTY KILLER

La tua fama ormai incontrastata di Bounty Killer capace di portare a termine in modo perfetto ogni missione ti ha portato ad assumere un importantissimo incarico. Per conto del tuo governo dovrai infatti scovare e distruggere una lunghissima serie di potenti boss della malavita che ti saranno di volta in volta indicati. Potrai trasferirti attraverso le porte di teletrasporto (verdi) nei luoghi comunemente frequentati dai malviventi e avendo cura di evitare le accanitissime difese distruggere il tuo nemico. ricordati di non farti colpire altrimenti perderai le poche vite a tua disposizione.

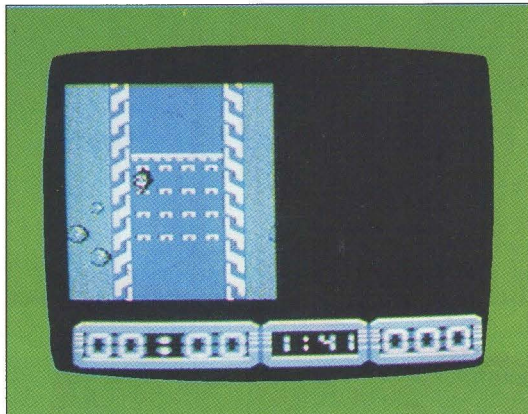
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
TASTIERA	tasti da scegliere

NEURO PATH

Un indistruttibile alieno si sta impadronendo della Terra. Tu sei una delle armi costruite per distruggerlo dopo che gli scienziati hanno scoperto che deve essergli asportato il centro nervoso nel mezzo del suo cervello. Dopo averti miniaturizzato ti trovi nell'elevatore che ti porterà al punto di partenza. Il viaggio per la tua destinazione sarà irto di pericoli e sarai attaccato da corpuscoli bianchi ed anti-corpi, che dovrai intrappolare o distruggere. Mano a mano che procedi di livello in livello i mostri sono sempre più terribili e potranno anche trasformarsi, dopodiché sarà più difficile annientarli; l'unico modo per distruggere questi esseri consiste nel farli cadere nei livelli inferiori. Ricorda però che avrai un tempo limite trascorso il quale la tua scorta di ossigeno sarà esaurita e tu non potrai più sopravvivere.

JOYSTICK PORTA 2

I	su
M	giù
L	destra
J	sinistra
C=	riempi buco
SHIFT	scava buco

FAST BIKES

Un'emozionante gara di motociclismo è quella in cui vi troverete immersi non appena il segnale verde apparirà sullo schermo. Naturalmente prima di partecipare alla gara vera e propria dovrete prendere parte alle eliminatorie per stabilire la griglia di partenza e se non sarete abbastanza veloce, verrete purtroppo esclusi dalla competizione. Il gioco consiste in una serie di prove successive che compongono il campionato mondiale, ma se non vi sentite ben ferrati sul guidare una motocicletta di quella potenza potrete allenarvi con il vostro mezzo utilizzando il menu di impratichimento. I circuiti a disposizione sono molti ed ognuno più difficile dell'altro, ma non preoccupatevi con il vostro bolide saprete raggiungere ottimi risultati.

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DA DEFINIRE

1	inizio gioco
2	prosegui gioco
3	tastiera
4	joystick

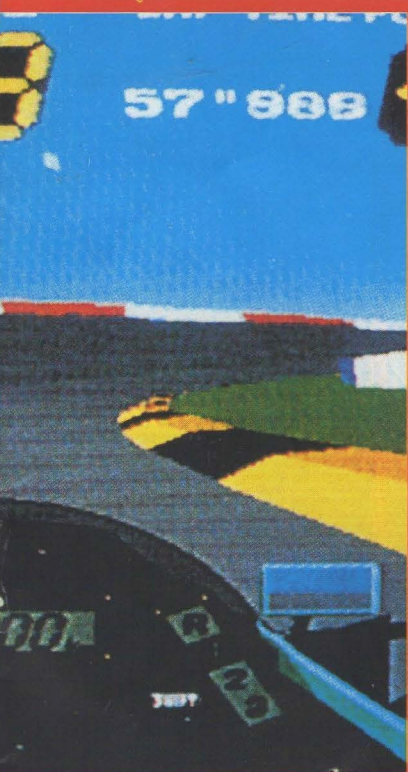
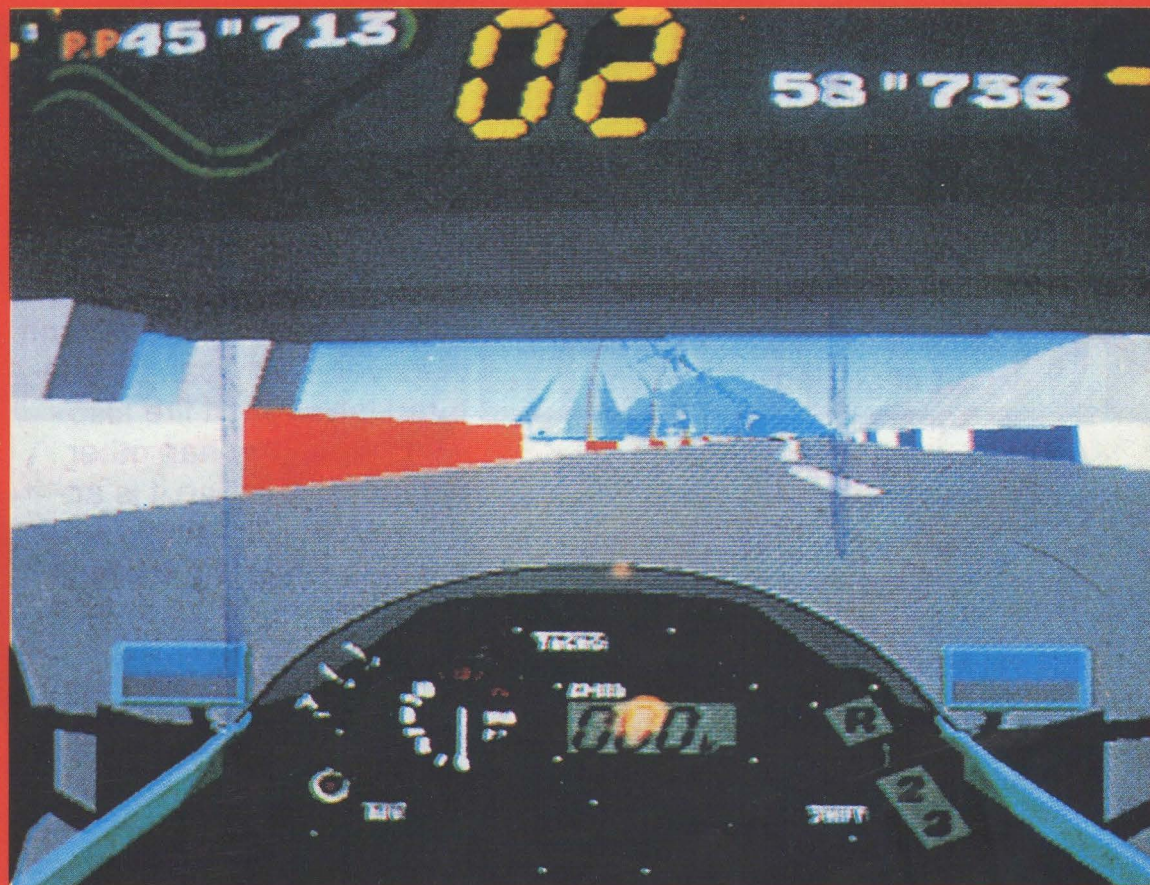
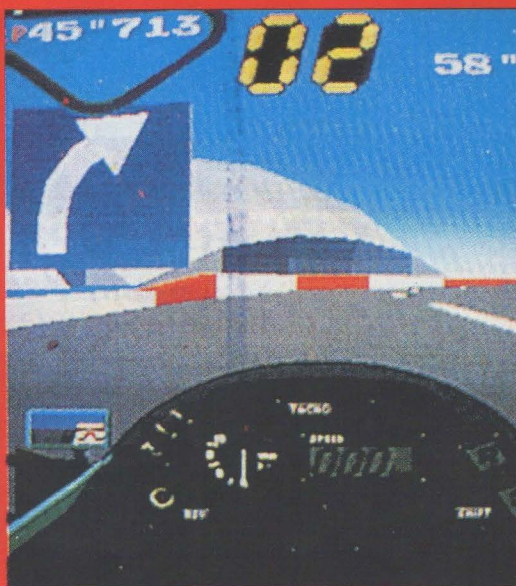
WINNIN

Uno dei giochi che vanno più forte (è proprio il caso di dirlo) oggi nei bar è **Winning Run** della Namco, che con una spettacolare grafica solida tridimensionale si pone come una delle migliori simulazioni automobilistiche sul mercato. Ecco qualche consiglio per vincere:

1 — Sembrerà una banalità, ma ascoltate il motore e tenete d'occhio il contagiri, poiché se il regime è basso l'auto accelera molto faticosamente e rischiate di farvi sorpassare dagli altri concorrenti.

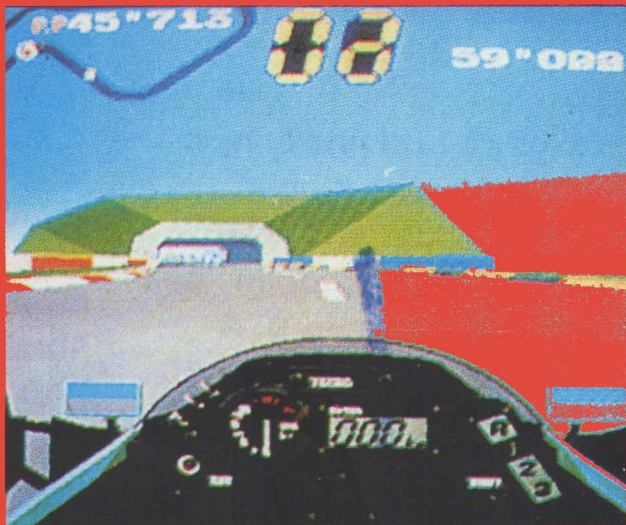
2 — Alla prima curva, con l'auto a tre ve-

IG RUN

locità mettetevi in terza, superate la curva e appena usciti raddrizzatevi. Con l'auto a cinque velocità, andate dalla terza alla quarta in curva e mettete la quinta non appena usciti; se vi sentite sbandare, rimediate sterzando.
3 — Percorrete il tunnel a tutta velocità tenendo diritto lo sterzo per evitare di urtare le pareti, il che vi rallenterebbe.
All'inizio del gioco potete scegliere tra un'auto a tre velocità e una a cinque. Quella a tre velocità è meno potente ma più facile da guidare, e quindi è consigliabile ai principianti,

anche perché con essa si possono affrontare tutte le curve con la massima velocità. L'auto a cinque velocità è invece più simile a un'auto da corsa vera e propria, ma se non siete già molto bravi potete rischiare di ritrovarvi a girare su voi stessi dopo ogni curva. Dovrete gareggiare contro altre sedici auto, tutte molto potenti.

4 — Tenetevi aderenti alla cordonatura destra e usate l'intera larghezza della pista per prendere la curva. Se avete l'auto a tre velocità, date tutto gas; con quella a cinque, passate dalla terza alla quarta in curva e poi salite alla quinta non appena usciti.

5 — La curva successiva è stretta e ingannevole. Con l'auto a tre velocità, non scalate ma affrontate la curva a tutto gas, badando solo di stare attaccati al limite sini-

stro della pista. Con l'auto a cinque velocità, affrontate la curva in quarta e poi andate in quinta sul rettilineo.

6 — Con entrambe le auto, affrontate la curva più difficile del tracciato alla massima velocità. All'ultimo momento scalate in seconda: urterete il muretto a sinistra, ma avrete abbastanza velocità da potervene staccare e proseguire e poi mettere le marce più alte. Se però sbagliate e rimbalzate per due volte contro il muretto, scalate rapidamente in prima e poi aumentate in tutta fretta i giri.

7 — Oltrepassate a tutto gas il tunnel e dirigetevi all'ultima curva. Con l'auto a tre velocità, state aderenti in curva al muretto di sinistra e verrete catapultati sull'ultimo rettilineo senza perdere velocità. Con l'auto a cinque velocità, mettete la quarta mantenendo dritta la vettura.

8 — Sull'ultimo rettilineo, andate a tavoletta e superate quante più auto vi è possibile. Se la pista è intasata o volete traccheggiare, portatevi sulla destra e prendete a tutto gas la corsia dei box.

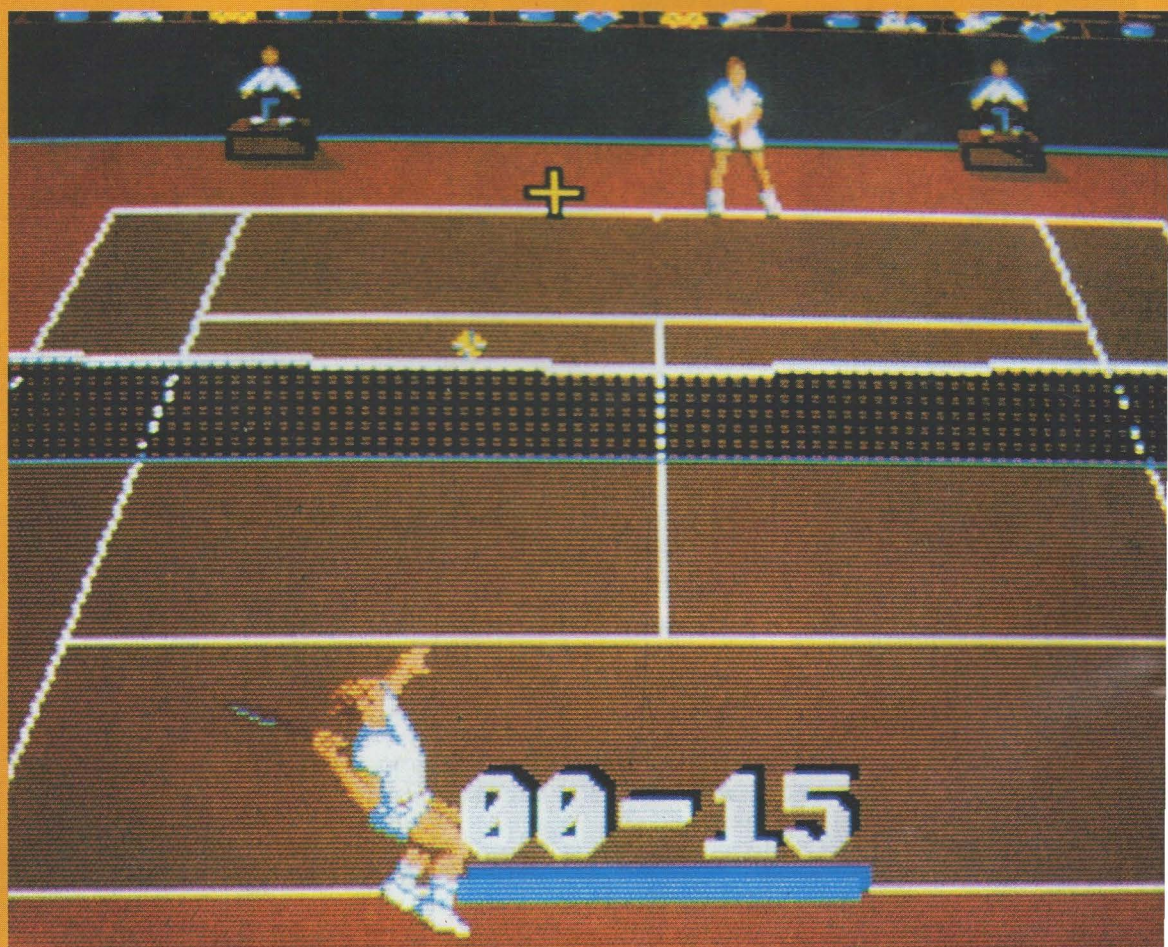
In questo caso, tenete dritto il volante per non perdere velocità urtando i lati di questa stretta corsia. ●

IN EDICOLA IL N. 9 DI
AMIGA
SUPER GAMES
CON ALTRI 5 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI
PER IL VOSTRO AMIGA
ASSOLUTAMENTE
DA NON
PERDERE!!!

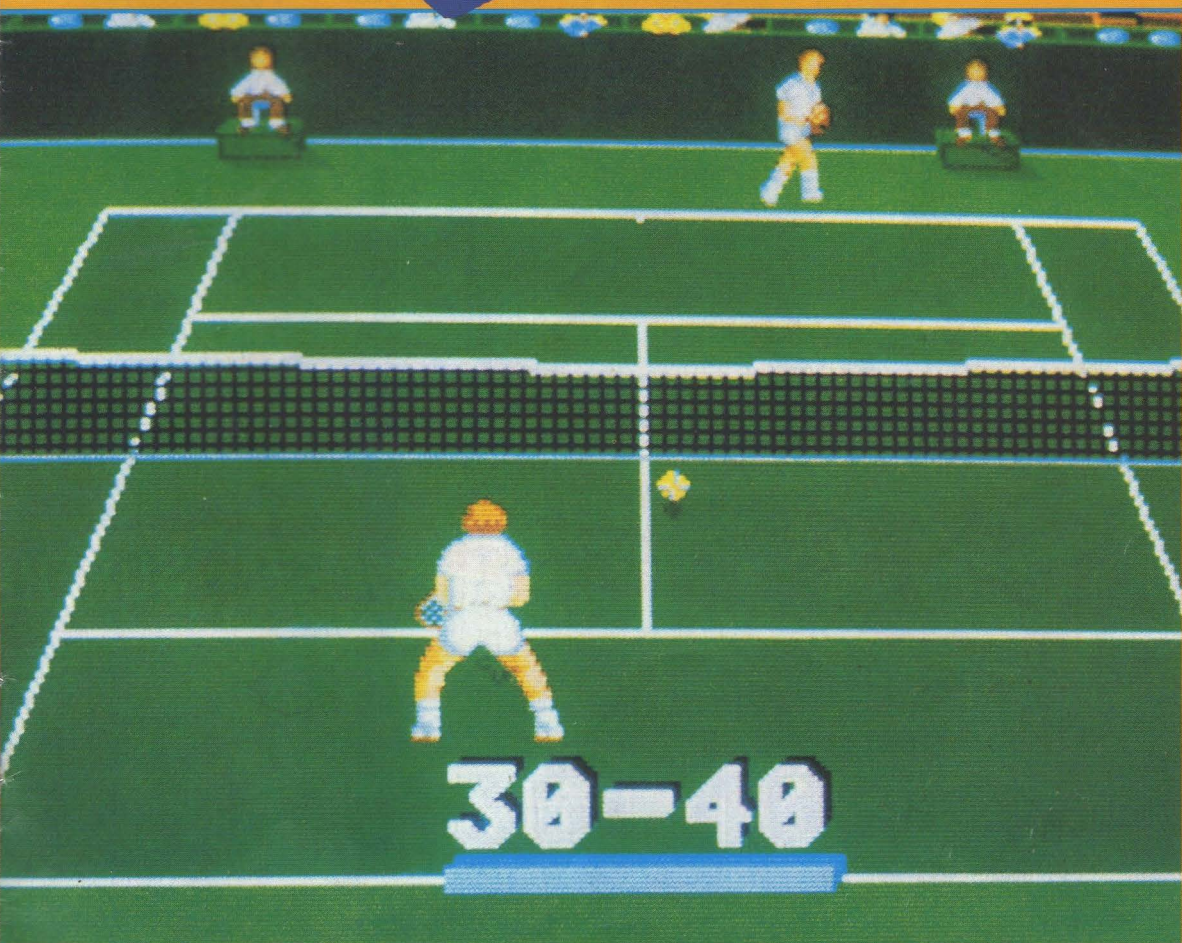
LANCAS

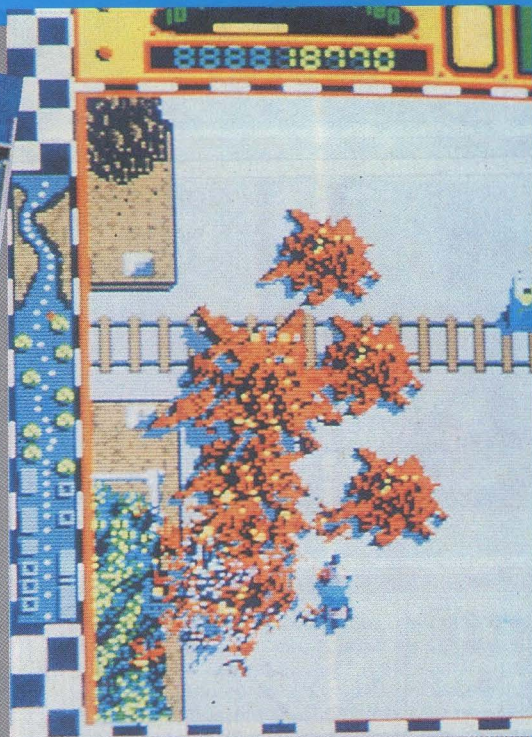
L'entrata in servizio nel 1942 del bombardiere britannico Lancaster ebbe un effetto immediato sul corso della guerra. Capace di trasportare ben 14.000 libbre di bombe e dotato di otto mitragliere, il Lancaster diventò leggendario anche per la propria capacità di tornare alla base anche dopo aver subito grossi danni, dai mitragliamenti alle avarie dei motori.
La simulazione computerizzata della CRL non è certamente romantica come certe vicende storiche del famoso bombardiere, però ha il pregio di porre il giocatore al centro dell'azione — al posto cioè del mitragliere di coda, che con otto mitragliatrici aveva il compito di difendere il bombardiere da ogni insidia alle spalle. Scoprirete che ad attaccarvi saranno principalmente i caccia monomotore Messerschmitt e i bimotori Junker dotati di radar. Come se ciò non bastasse, dovrete anche fare i conti con l'immancabile contraerea.
Se riuscite a sfuggire alla caccia della Luftwaffe, potrete sganciare le vostre bombe sugli obiettivi tedeschi, ma l'effetto realistico è rovinato da un mirino e da uno zoom molto sofisticati e assai poco consoni all'epoca. Anche la via del ritorno non è priva di insidie: per evitare i caccia è preferibile evitare di sorvolare tutte le grandi città, ma spesso questo mal si concilia con le vostre scorte di carburante.
Dopo aver scelto i membri dell'equipaggio (a secondo del grado di difficoltà della missione), c'è una splendida sequenza tridimensionale del decollo di un Lancaster, realizzata con ben 103 poligoni.
La grafica è eccellente, arricchita anche da ottimi schermi statici, e anche gli effetti sonori sono all'altezza grazie a un tema musicale sinistro e a delle accorte campionature di rumori, voci e messaggi radio.
Lancaster è un ottimo gioco, malgrado la scarsa varietà con cui vengono rappresentati gli aerei in volo: consigliabile agli amanti della simulazione e dell'avventura.

Ca. Bar.

00-15

Chissà perché, l'inverno è la stagione in cui immancabilmente vengono pubblicate parecchie simulazioni tennistiche, parecchie delle quali decisamente scadenti. Per fortuna, questa **Pro Tennis Tour** della francese Ubisoft è nettamente superiore alle molte scartine del genere. Questa simulazione è molto fedele alle regole del gioco (anche troppo, si può perdere molto facilmente), e copre l'intero circuito del tennis mondiale, compresa una graziosa cartolina di ogni paese in cui vi trovate a giocare.

In campo vedrete degli sprite ben definiti che rincorrono la palla; malgrado una sigla piuttosto loffia, gli effetti sonori si distinguono per il rumore campionato dell'impatto della racchetta con la palla e una buona sintesi vocale.

Pro Tennis Tour è una delle migliori simulazioni tennistiche in circolazione, e grazie al livello molto impegnativo del gioco e alla sua ottima realizzazione sarà gradita sia ai patiti del tennis che a quelli dei videogames.

TURBO

A bordo di un'auto truccata, partecipate a una corsa mortale senza regole e senza giudici di gara, misurandovi con degli avversari che pur di vincere sono disposti a tutto — anche ad uccidere. Terreno di gara è un tratto di autostrada che corre tra città, campagna e deserto, e strada facendo potreste anche trovare

granate, olio, missili e rostri, tutte cosine utili per far fuori gli avversari.

In **Turbo** ci sono tre modi di gioco: potete giocare col computer, con un amico o con qualcun altro via modem. Se giocate col computer, dovete cercare di completare la gara entro un dato limite di tempo: la cosa è difficile ma non impossibile, se si usano dei pneumatici speciali. **Turbo** è però molto più divertente se si gioca in due: gettare granate sull'avversario o mandarlo fuori strada servendosi di una chiazza d'olio ben piazzata è molto gratificante.

Se gli sprites sono buoni, lo scrolling è così così: non c'è nulla di eccezionale nella grafica di questo gioco, a parte alcune ottime animazioni delle auto controllate dal giocatore — ad esempio quando si abbandona di corsa la macchina prima che esploda.

Le macchine cambiano man mano che ci si addentra nel gioco. I comandi sono semplici, e l'azione viene vista a volo d'uccello mentre lo schermo scrolla un po' incerto dall'alto al basso. Ci sono tutti i consueti effetti sonori: il ruggito dei motori, lo stridio dei freni, i gemiti dei pedoni arrotati...

Nel modo a due giocatori, **Turbo** dà il meglio di sè — più si gioca, più ci si diverte. Con questo gioco allegramente feroce e appassionante, la Micro Illusion sembra destinata a replicare il successo di **Kick Off**.

CHOPPY

Molto lontano, dall'altra parte dell'Universo un lussureggiante pianeta verde sta perdendo la sua energia vitale a causa delle terrificanti conseguenze di uno scienziato pazzo noto con il nome di il Mostro. Il tuo compito, come appartenente al gruppo dei difensori cosmici elicotterizzati, sarà quello di smascherare il malvagio scienziato e ristabile l'equilibrio naturale. Usa il tuo fedele joystick per muovere il tuo elicottero fino a raggiungere il cuore del pianeta, sparando missili, colpi di mitragliatore e bombe ai seguaci del Mostro. Potrai usare anche le tue armi per distruggere gruppi di mattoni e scoprire una piccola fortuna in cristalli che potrai usare per comprare delle super-armi.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
Q	fine gioco
M	musica sì/no

OFF ROAD BIKE

Il ciclismo era molto in voga alcuni anni fa, ma per un certo periodo di tempo non è stato molto seguito e solo i veri appassionati andavano a vedere le corse di biciclette. Proprio per appassionare un maggior numero di persone è stato creato il bicicross, uno sport dove con la bicicletta si devono percorrere dei percorsi accidentati e difficili proprio come nel motocross, solo che qui tutto è naturalmente più difficile dal momento che non c'è un motore che dia propulsione al mezzo meccanico, ma è solo con i piedi che ci si può spostare. Questo sport è abbastanza pericoloso perché i terreni impervi e scivolosi sono all'ordine del giorno e dappertutto si può trovare qualche cosa per cadere e farsi male. Ma se starete molto attenti potrete portare il vostro campione alla vittoria. Potrete giocare fino a quattro alla volta e le competizioni saranno veramente emozionanti.

JOYSTICK PORTA 1/2

,/RUN STOP	sinistra
Q/	destra
C=/=	vai
FUOCO	vai
S	inizio gioco

HARRIER ATTACK

Alla fine ciò che era tanto temuto, è accaduto. Con un attacco a sorpresa gli alieni hanno preso gli stretti e occupano le basi militari nei punti nevralgici delle rotte navali con l'intenzione di paralizzare il rifornimento del greggio. Tu partecipi all'attacco difensivo per dimostrare la forza dei terrestri. Dovrai decollare e innestare il sistema delle armi ed esercitati nella rullata prima di impegnare il nemico. Con il tuo caccia-bombardiere devi distruggere con le bombe le basi nemiche, segnalate dai silos, tenendo d'occhio il radar che ti avviserà con un segnale acustico dei missili nemici in arrivo che dovrai dirottare con il lancio dei bengala. Proteggi anche la tua portaerei sulla quale dovrai ritornare, terminata ogni singola missione, per fare rifornimento a riarmare l'aereo, perché le basi da distruggere sono in totale sei e dovrai aver cura di attaccare per prime quelle più indifese. Ce la farai nel tuo arduo compito?

JOYSTICK PORTA 2

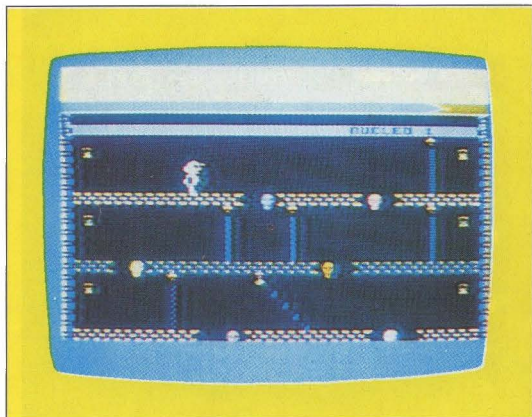
K	tastiera/joystick
A	su
Z	giù
M	destra
N	sinistra
SP	fuoco
F	bengala
Q	pausa/fine gioco
S	mappa
1,2,3,4	armi

BLAT RAT

Guida il protagonista della nostra avventura in giro per la fattoria facendogli divorare le gocce di marmellata e mordere le fragole cadute. Dai un occhio al suo aumento di peso e poi fallo dimagrire facendo la sauna. Ma un topone insegue il nostro amico, che ha una paura terribile dei roditori; ma se lui riuscirà a saltare in tempo sull'elevatore, il topo sarà spacciato. Ogni tre roditori il golosone avrà un bonus e potrà sfidare la palla bionica. Se sopravvive, egli dovrà schivare le perle di acido e un po' dopo correre sotto i martelloni per un nuovo bonus. Se questo non vi sembra abbastanza ci saranno anche dei barili che rotolano sul pavimento e poi tutti assieme. Potrai sopravvivere a questa sfida continua? Se ci riuscirai potrai scrivere il tuo nome nell'elenco degli eroi.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

BUBO

Prelevato contro la sua volontà da un incidentale nebula vagante, Bubo, alfiere dei Longfold, è stato proiettato dalla foresta in cui si trovava in una stranissima dimensione posta in cima al tunnel del ritorno. Superato il primo ed inevitabile choc per il fatto di non capire cosa sia accaduto, al nostro amico appare subito chiaro che per riuscire a tornare tra i suoi cari egli dovrà discendere fuori dall'imbuto temporale. E così con cautela e con coraggio egli si appresta al difficile cammino. Ma i guardiani del tempo vigilano e per superare i numerosi ostacoli Bubo dovrà ingegnarsi ed essere sempre sulla difensiva, cercando e disattivando le celle di energia che comandano gli spettri guardiani dei passaggi discendenti. Aiuta il povero Bubo nella sua difficile impresa per ritornare a casa.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	demo
FUOCO	inizio gioco
SIN/DES	scelta livello
JOYSTICK	

MOUNTAIN BIKES

Le corse di bicicletta affascinano sempre e se anche per un certo periodo di tempo hanno perso di interesse per molti, di recente con l'avvento delle biciclette più moderne, tipo quella a ruote lenticolari, e sempre più perfezionate sta tornando sempre più di moda. Ma il bello è vedere una corsa di persona magari sui percorsi montani quando veramente tutte le capacità atletiche dei corridori vengono messe a dura prova. Se poi siete invidiosi di questi atleti potete cimentarvi con il nostro gioco che vi consentirà di partecipare ad una vera gara su un percorso montuoso. Naturalmente dovrete scegliere la larghezza dei pneumatici e la dimensione dei cerchioni in base al tipo di percorso, ma questi sono particolari che imparerete meglio con la pratica. Scopo del gioco è sempre arrivare per primi. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 1
JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	sinistra
Q	destra
C=	avanti
,	sinistra
	destra
=	avanti

BICYCLE

In questo periodo senz'altro molti di voi avranno potuto appassionarsi vedendo i corridori di biciclette durante il giro d'Italia e le varie gare primaverili e molti avranno desiderato di poter correre su percorsi di varia difficoltà al posto di uno di questi preparati ciclisti. Ecco quindi che in questo gioco potrete provare le stesse emozioni senza muovervi dalla vostra poltrona preferita e senza fare la minima fatica. Dovrete superare una serie di tappe, totalizzando dei punteggi parziali, per poi essere classificati in una graduatoria generale. Dovrete cambiare marcia a seconda della pendenza del terreno per fare meno fatica e superare le varie difficoltà. State attenti a non entrare in contatto con altri ciclisti o cadrete venendo penalizzati, oppure a non essere investiti dalle vetture. Ma soprattutto, per tenervi in forza, raccogliete le bottiglie di latte, disseminate sul percorso o non riuscirete a portare a termine il vostro compito.

JOYSTICK PORTA 2

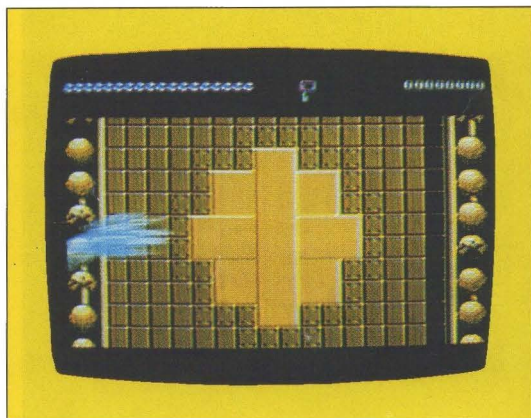
1	joystick
2	tastiera
3	scelta tasti

CHAMPIONSHIP

Le eliminatorie delle squadre mondiali che dovranno prendere parte ad Italia 90 si sono ormai concluse e la lista delle nazioni partecipanti è ormai completa. Molti avranno seguito le numerose partite che le varie emittenti televisive ci hanno propinato e saranno diventati esperti nel riconoscere i vari falli o i vari tipi di goal effettuati. Per meglio permettervi di entrare nel personaggio di un giocatore di calcio ecco la nostra competizione privata, nella quale dopo aver scelto la squadra con la quale giocare non dovrete far altro che segnare quanti più goal vi sarà possibile. Attenti però gli arbitri vigilano sul campo e non vi permetteranno di fare una qualsiasi scorrettezza come pena estrema potrete anche essere espulsi. Ma bando alle chiacchiere: fate vedere che cosa siete capaci di fare, e non scordatevi che potrete gareggiare anche contro un amico.

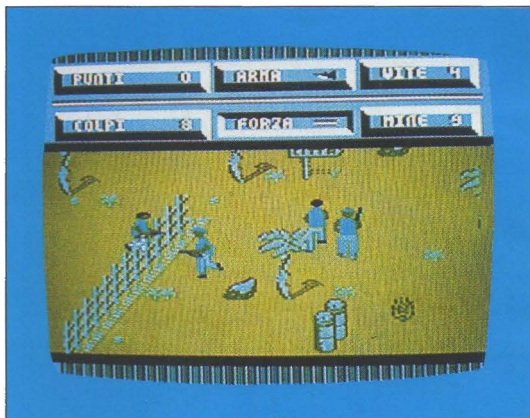
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPHERO GUN

Siete stufi dei vecchi giochi del calcio o del flipper? Allora avete bisogno di una dose di Sphero Gun. Lo scopo del gioco è semplice: ottenere più goal del vostro avversario per vincere la partita. Dovrete stabilire alcune cose, come la forza di gravità, le frecce di potenza che fanno aumentare la velocità della palla, il numero dei goal per vincere, il numero di semifinali per vincere il gioco, il numero di palle disponibili durante il gioco, lo schermo di partenza, la durata di vita di ogni palla. Potrete giocare da soli contro il computer o contro un altro giocatore, scegliere la velocità ed il livello di gioco. Terminato un livello passerete a quello successivo. Sphero Gun è un gioco di abilità e come ogni sport richiede molta pratica prima che possiate raggiungere il top dei primati, e sappiate che potrete ottenere dei bonus se riuscirete a raccogliere le palle che compongono la parola RICOCHET.

JOYSTICK PORTA 2

RETURN	inizio gioco
F1	1 giocatore
F2	2 giocatori
SPAZIO	opzioni
RESTORE	schermo inizio

RIFLES

Forse la bussola non aveva funzionato o forse le indicazioni del vecchio erano state falsate volutamente, ma qualunque fosse la ragione, ora Rudges si era reso conto di essersi smarrito nella giungla tailandese e che tra lui e la città si stendevano le linee nemiche. Tuttavia la missione non poteva arrestarsi, egli sapeva bene che le preziose informazioni che stava portando erano di vitale importanza per il comando. Solo in un mondo ostile il nostro eroe dovrà aprirsi con ogni mezzo la strada tra miriadi di soldati agguerriti e inferociti che sembrano desiderare la sua pelle più di ogni altra cosa. Evitando anche i branchi di animali sbandati potrai fare affidamento solo sulla sua abilità cercando di sfruttare al meglio le poche bombe a disposizione e l'armamento limitato. Egli potrà comunque, in caso di bisogno, utilizzare le armi dei nemici dopo averli naturalmente sopraffatti in furiosi compattimenti corpo a corpo. L'impresa, difficile ma non impossibile, dovrà essere conclusa ad ogni costo.

JOYSTICK PORTA 2

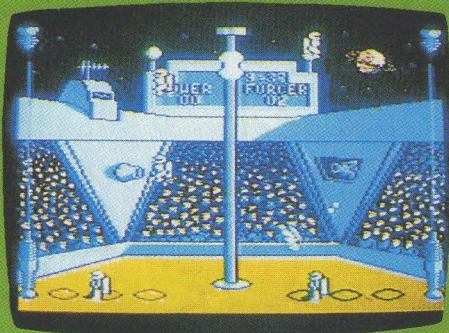
FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa on/off
SPAZIO	mine

HYSPRA

Nelle profonde caverne del pianeta Alimento abita una rara creatura chiamata Hyspra. Hyspra è nata con una larga proboscide che è la sua bocca ed un insaziabile appetito. Con la sua proboscide Hyspra può succhiare ogni creatura vivente della caverna, ma il suo cibo ottimale sono delle sferette blu, quelle rosse sono molto velenose, e vanno perciò sputate, mentre quelle dorate gli fanno ottenere maggiore energia. Tuttavia se la forza del nostro amico è nella bocca, il suo corpo è molto vulnerabile e il tuo compito sarà perciò quello di non farlo entrare in contatto con nessun essere vivente, soprattutto il serpente. Il pianeta Alimento è molto instabile e ogni tanto si ha una scossa, durante la quale Hyspra dovrà finire tutte le sfere per poter passare ad un'altra caverna ed evitare così le stalattiti. Mano a mano che avanza nelle caverne la vita di Hyspra sarà più difficile e dovrai darti sempre più da fare per farlo restare in vita.

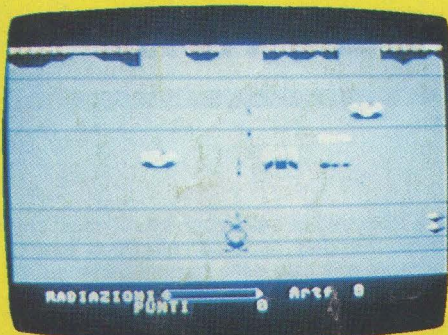
JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
RUN STOP	pausa sì/no
RESTORE	riinizio gioco

TRIS ON TRIS

Nel futuro l'umanità si entusiasmerà per un nuovo gioco a squadre "Tris on Tris". Voi come manager di una delle due squadre finaliste avrete la possibilità di scegliere tre tra i vostri 10 uomini per battervi contro la squadra avversaria e vincere così il massimo premio in ballo per questo gioco: la super coppa di Odino. Scegliete attentamente i vostri giocatori in base alle loro abilità e alle loro caratteristiche e completata la selezione attendete la fanfara per entrare in campo con la vostra squadra. Fate attenzione perché i componenti di questo gioco si muovono con dei jet-pack e non è semplice manovrarli. Dopo pochi secondi dalla presa di posizione dei giocatori la palla sarà lanciata in campo e afferrando il bastone a cui è attaccata, dovrete lanciarla in un bersaglio mobile per fare punti. Anche i vostri avversari sono molto abili, ma dovrete fare del vostro meglio per batterli. Riuscirete ad impossessarvi della coppa?

JOYSTICK PORTA 1/2

GIOC. 1	GIOC. 2	
Q	*	alto
Z	<	sinistra
X	>	destra
A	;	basso
C	/	fuoco

SPIDER

Uno sguardo al passato, la sua ricerca, la scoperta dei suoi misteri. Il Consiglio Supremo ha affidato questo difficile compito a un gruppo di esploratori spaziali meglio conosciuti come Spider. Per essere inserito nel loro gruppo si deve possedere la stamina necessaria a superare le terre sconosciute, la conoscenza per selezionare gli strumenti adatti alla sopravvivenza, l'abilità di compredere le complesse mappe e l'infinito desiderio di vivere pericolosamente. Una volta atterrato sul pianeta puoi muoverti solo in avanti usando un leeper, dovrai raccogliere i vari manufatti da analizzare e depositarli nelle basi o nelle stazioni. Cerca di trovare le capsule del tempo, oggetti rettangolari nascosti da membri della razza estinta di questo pianeta e che contengono ciascuno 5 manufatti. Raccogli gli altri leeper che incontri sul pianeta ed impara a riconoscere le zone più ricche di radiazioni, da quelle meno ricche. Usa con accortezza gli accessori di cui disponi: scudo a raggi, trasmettitore di disturbi radar (per non farti localizzare), piombo, deradiatore e ricorda che dopo aver esplorato un settore il menu ti darà un'idea della tua attuale situazione.

JOYSTICK PORTA 1

F1/F3	inizio gioco

SKID

È un veicolo velocissimo, è superpotente, è Skid! Potrai scegliere fra 12 piloti spericolati, con capacità ed abilità di guida veramente eccezionali, e dovrai farti strada su ben 27 diversi circuiti. Attraverserai percorsi coperti da neve, deserti insabbiati, correrai su piste accindentate. Ma fai sempre molta attenzione: correre con Skid non vuol dire partecipare ad una passeggiata. Potrete cambiare marcia per meglio adeguare la velocità delle vostre ruote alla situazione della corsa ma soprattutto non dovrete farvi prendere dal panico, gareggiare in situazioni di questo tipo può far perdere la testa a parecchi e soltanto confidando nell'abilità del vostro pilota, ma soprattutto nelle vostre capacità di farlo agire potrete raggiungere il traguardo indenni e vincitori.

JOYSTICK PORTA 1

,	sinistra
.	destra
CTRL	accelera
SPAZIO	frena
SHIFT	cambia marcia
L	marcia lenta
H	marcia veloce